

**EVALUASI PROGRAM *FUN COOKING* DI AR-RAUDAH  
PLAY GROUP & KINDERGARTEN BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar 1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh :**

**ASMARA DEWI  
NPM: 1611070142**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H / 2019 M**

**EVALUASI PROGRAM *FUN COOKING* DI AR-RAUDAH  
PLAY GROUP & KINDERGARTEN BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**



**Oleh :  
Asmara Dewi  
NPM : 1611070142**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pembimbing I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd**

**Pembimbing II : Dr. Koderi, M. Pd.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H / 2019 M**

## ABSTRAK

Evaluasi program *fun cooking* merupakan salah satu upaya untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung, untuk mengukur keberhasilan program *fun cooking* diperlukan adanya evaluasi terhadap program. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan program *fun cooking* di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana program *fun cooking* di Ar-raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung? Adapun sumber datanya adalah guru dan murid di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung. Model evaluasi yang digunakan adalah model CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif, yaitu melalui prosedur reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data digunakan dengan triangulasi metode dan sumber. Hasil penelitian adalah sebagai berikut : (1) dari segi konteks (*context*) yakni program *fun cooking* sudah memiliki kegiatan dan tujuan program yang sangat jelas. (2) Dari segi masukan (*input*) yakni komponen penyelenggara Program (guru) dan komponen peserta program (murid) sudah terpenuhi, artinya guru dan murid Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung sudah ikut terlibat sepenuhnya dalam penyelenggaraan Program *fun cooking*. Komponen sarana prasana sudah tersedia lengkap sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. (3) Dari segi proses (*process*) yaitu dalam komponen agenda kegiatan program *fun cooking* sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan yang telah direncanakan. (4) Dari segi hasil (*product*) yakni tujuan yang ingin dicapai melalui program *fun cooking* yang meliputi anak dapat mengenal jenis makanan, suka makan sayur, kerjasama, dan kemandirian sudah tercapai dengan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa program *fun cooking* sudah berhasil mencapai tujuan program yang telah dirumuskan sebelumnya, dan dapat dikatakan cukup potensial untuk dilaksanakan kembali pada tahun-tahun berikutnya.

**Kata Kunci :** *Evaluasi, CIPP, Fun Cooking.*



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : **Evaluasi Program *Fun Cooking* Di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung**  
**Nama Mahasiswa** : **Asmara Dewi**  
**NPM** : **1611070142**  
**Jurusan** : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**  
**Fakultas** : **Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI,**

untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang  
Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd**  
**NIP. 196407111991032003**

**Pembimbing II**

**Dr. Koderi, M. Pd.**  
**NIP. 197307132003121002**

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan PIAUD**

**Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd.**  
**NIP. 196208231999031001**





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **"Evaluasi Program Fun Cooking di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung"** disusun oleh : **Asmara Dewi, NPM 1611070142**, Program Studi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari / Tanggal : **Rabu / 11 Maret 2020**

**Tim Penguji**

Ketua

Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd.

Sekretaris

Kanada Komariyah, M.Pd.I.

Penguji I

Dr. Juhaeti Yusuf, M.A.

Penguji II

Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd.

Penguji Pendamping I

Dr. Koderi, M. Pd.

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. H. Nirva Diana, M. Pd.

0640828 198803 2 002



## MOTTO

أَحْسِبَ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا ءَامَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ ﴿٢﴾ وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ  
مِنْ قَبْلِهِمْ ۖ فَلْيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلْيَعْلَمَنَّ الْكَاذِبِينَ ﴿٣﴾

2. Apakah manusia itu mengira bahwa mereka dibiarkan (saja) mengatakan: "Kami telah beriman", sedang mereka tidak diuji lagi?
3. dan Sesungguhnya Kami telah menguji orang-orang yang sebelum mereka, Maka Sesungguhnya Allah mengetahui orang-orang yang benar dan Sesungguhnya Dia mengetahui orang-orang yang dusta.

(QS : Al-Ankabut : 2-3)



## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT dan berharap ridho-Nya, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tersayang : Ayahanda Ali Leman dan Ibunda Rosmimah (Almarhumah.) yang telah mendedikasikan seluruh hidupnya untuk membesarkan, mendidik serta menghantarkanku sampai pada titik ini. Semoga Allah SWT membalas keduanya dengan Surga, Aamiin.
2. Suamiku Tercinta Jumroni Latief, terima kasih karena tak hanya menikahi ragaku tapi juga setiap mimpi-mimpiku.
3. Anak-anakku terkasih Qothrunnada Fadhilah Latief dan Almas Iftinan Latief yang jika aku berhasil menyelesaikan studiku hari ini, itu semua adalah berkat perjuangan dan pengorbanan kalian, terima kasih nak!
4. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kesempatan untuk belajar dan menempa diri agar bisa menjadi manusia yang bermanfaat bagi sesama.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Swt, yang senantiasa memberikan kesempatan merasakan nikmat iman, islam dan ihsan terhadap kita semua. Shalawat serta salam semoga terlimpah-curahkan kepada Nabi Muhammad Saw, sebagai pemimpin umat manusia.

Dalam penulisan skripsi ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menjadikan ini sebuah karya yang baik dan mendekati kata sempurna. Akan tetapi, sebagai manusia penulis mempunyai keterbatasan baik kemampuan maupun pengetahuan, sehingga skripsi ini tersusun dalam bentuk dan rupa yang begitu sederhana. Penulis berharap skripsi ini menjadi langkah awal bagi diri penulis untuk meningkatkan dan memperbaiki langkah selanjutnya, dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi semua umumnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis sadar tanpa bantuan dari berbagai pihak tidaklah mungkin skripsi ini akan selesai tepat pada waktunya dan sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat Bapak dan Ibu:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Djatmiko, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Heni Wulandari, M. Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam

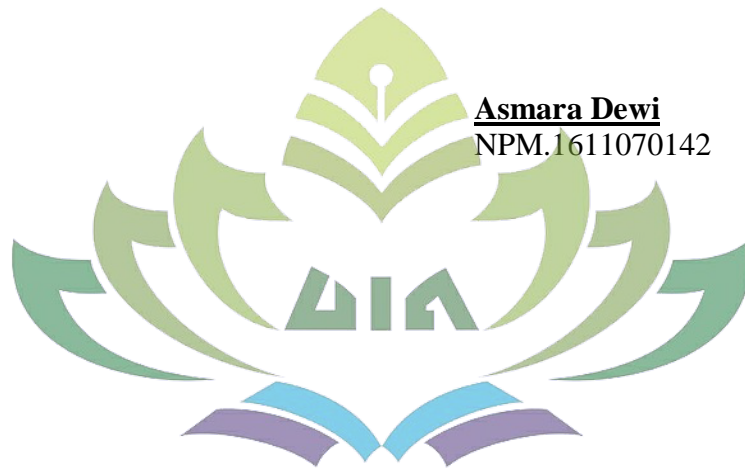


Anak Usia Dini (PIAUD) yang juga memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd. sebagai pembimbing I yang tanpa bimbingan dan nasehatnya tidak akan selesai skripsi ini.
5. Dr. Koderi, M. Pd. sebagai pembimbing II yang telah banyak memberikan motivasi dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dr. Sovia Mas Ayu, M. A. dan Dr. H. Muhammad Akmansyah, M. A. yang telah sangat banyak memberikan bantuan baik secara moril maupun materi.
7. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan dan menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
8. Kepala sekolah dan segenap Dewan Guru serta Murid-murid Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung yang telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman PIAUD 2016, terkhusus kelas C yang telah kebersamai dalam menempuh pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
10. Keluarga besar UKM INKAI UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak memberikan bantuan selama menempuh pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
11. Keluarga besar Dwi FC Bandar Lampung yang telah banyak memberi dukungan dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.

Kepada semua pihak tersebut penulis sampaikan terima kasih, semoga amal baiknya mendapat balasan pahala disisi Allah SWT, amin. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis berharap dan diiringi do'a semoga semua ilmu pengetahuan yang telah didapatkan dan skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi semua.

Bandar Lampung, 17 Desember 2019  
Penulis,



**Asmara Dewi**  
NPM.1611070142

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian .....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis .....	8
2. Manfaat Praktis.....	8
F. Tinjauan Pustaka.....	8
G. Metode Penelitian.....	9
1. Desain Penelitian.....	10
2. Partisipan dan Tempat Penelitian .....	11
a. Partisipan Penelitian .....	11
1) Kepala Sekolah Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	12
2) Guru Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	12
3) Peserta Didik Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	12
b. Tempat Penelitian.....	13
3. Prosedur Pengumpulan Data .....	13
a. Observasi .....	14
b. Wawancara .....	14
c. Dokumentasi.....	15
4. Prosedur Analisis Data .....	16
a. Reduksi Data .....	16
b. Penyajian Data.....	17
c. Penarikan Kesimpulan.....	17



5. Uji Keabsahan Data .....	17
-----------------------------	----

## **BAB II KAJIAN TEORI**

A. Evaluasi Program <i>Fun Cooking</i> .....	19
1. Evaluasi Program .....	19
a. Pengertian Evaluasi Program .....	19
b. Tujuan & Manfaat Program .....	23
c. Model Evaluasi yang digunakan .....	25
d. Kriteria Evaluasi .....	32
2. <i>Fun Cooking</i> .....	37
a. Pengertian <i>Fun Cooking</i> .....	37
b. Tujuan <i>Fun Cooking</i> .....	40
c. <i>Manfaat Fun Cooking</i> .....	42
d. Langkah-langkah <i>Fun Cooking</i> .....	46
B. Penelitian Terdahulu .....	49

## **BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN**

A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	51
1. Tempat Penelitian .....	51
a. Nama Tempat dan Lokasi Penelitian .....	51
b. Sejarah Singkat Berdirinya Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	51
2. Visi dan Misi Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	52
3. Ruang Lingkup Kegiatan Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	54
4. Sarana dan Prasarana Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Kota Bandar Lampung .....	55
5. Keadaan Guru Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	56
6. Data Siswa Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	56
B. Deskripsi Data Penelitian .....	57
1. Profil Program <i>Fun Cooking</i> .....	57
a. Latar Belakang .....	57
b. Dasar Hukum .....	58
c. Tujuan Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	58
d. Sasaran Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	59
e. Pengelolaan Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	59
f. Pendekatan yang digunakan dalam melaksanakan program .....	

<i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	60
g. Bentuk Kegiatan Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	60
h. Narasumber Kegiatan dalam Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung.....	61
i. Metode yang digunakan dalam Melaksanakan Kegiatan Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	62
j. Media yang digunakan dalam Kegiatan <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	62
k. Pelaksanaan Kegiatan Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	62
(1) Kunjungan Ke Pasar Tradisional dan Tempat Pengolahan Makanan .....	64
(2) Makan Sehat .....	66
(3) <i>Market Day</i> .....	67
(4) Koki Cilik .....	68

#### **BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

A. Analisis Data .....	70
1. Analisis <i>Context</i> (Konteks) .....	70
a. Deskripsi Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	70
b. Tujuan Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	71
2. Analisis <i>Input</i> (Masukan) .....	72
a. Penyelenggara/penanggung Jawab Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung... ..	72
b. Murid .....	73
c. Sarana dan Prasarana .....	73
3. Analisis <i>Process</i> (Proses) .....	74
a. Waktu Pelaksanaan program .....	74
b. Prosedur Pelaksanaan Program .....	75
1) Kunjungan ke Pasar Tradisional dan Tempat Pengolahan Makanan .....	75
2) <i>Market Day</i> .....	76
3) Makan Sehat .....	77
4) Koki Cilik .....	77
4. Analisis <i>Product</i> (Hasil) .....	78
a. Penilaian Pengetahuan Anak Tentang Berbagai Jenis	

Makanan .....	79
1) Anak Dapat Menyebutkan 3 Jenis Makanan .....	80
2) Anak Dapat Menunjukkan Jenis Makanan .....	80
b. Penilaian Anak Suka Makan Sayur .....	81
1) Anak Suka Makan Sayur .....	82
2) Anak Menghabiskan Sayur yang Disajikan .....	82
3) Anak Senang Makan Sayur .....	83
c. Penilaian Kerjasama Antar Sesama Anak .....	83
1) Anak Bertanya Tentang Kegiatan Hari Ini .....	84
2) Anak Menceritakan Kegiatan yang Telah Dilaksanakan .....	85
3) Anak Membantu Temannya Dalam Proses Kegiatan .....	86
4) Mengantri .....	87
d. Analisis Kemandirian Anak .....	87
1) Memilih Sendiri Bahan Makanan yang Dibeli di Pasar Tradisional .....	88
2) Mengambil Sendiri Makanan yang Disajikan Pada Saat Makan Sehat .....	89
3) Melayani Sendiri Pembelinya Pada Kegiatan <i>Market Day</i> .....	90
4) Melakukan Sendiri Proses Pembuatan Makanan Pada Kegiatan Koki Cilik .....	91
5) Anak Makan Sendiri .....	92
6) Anak Membersihkan Sendiri Peralatan Makan yang Digunakan .....	92
e. Analisis Ketercapaian Evaluasi .....	76
B. Pembahasan Evaluasi Program Fun Cooking di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	93
1. Tahapan <i>Context</i> (konteks) .....	94
2. Tahapan Input (Masukan) .....	94
3. Tahapan Process (Proses) .....	95
4. Tahapan Product (Produk) .....	95

## **BAB V PENUTUP**

A. KESIMPULAN .....	97
B. REKOMENDASI .....	98

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1.1 Kategori Persentase.....	17
Tabel 3.1 Staff Pengajar Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	56
Tabel 4.1 Data Panitia Penyelenggara Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	11



## DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
Gambar 3.1 Grafik Jumlah Siswa .....	57
Gambar 4.1 Grafik Persentase <i>Product</i> .....	79
Gambar 4.2 Grafik Anak Dapat Menyebutkan 3 Jenis Makanan .....	80
Gambar 4.3 Grafik Anak Menunjukkan Jenis Makanan.....	80
Gambar 4.4 Grafik Anak Mau Makan Sayur .....	82
Gambar 4.5 Grafik Anak Menghabiskan Sayur Yang Disajikan .....	82
Gambar 4.6 Grafik Anak Senang Makan Sayur.....	83
Gambar 4.7 Grafik Anak Bertanya Tentang Kegiatan Yang Berlangsung .....	84
Gambar 4.8 Grafik Anak Menceritakan Kegiatan Yang Berlangsung .....	85
Gambar 4.9 Grafik Anak Membantu Temannya Dalam Proses Kegiatan .....	86
Gambar 4.10 Grafik Mengantri.....	87
Gambar 4.11 Grafik Anak Memilih Sendiri Bahan Makanan Yang Dibeli.....	88
Gambar 4.12 Grafik Anak Mengambil Sendiri Makanan Yang Disajikan.....	89
Gambar 4.13 Grafik Anak Melayani Sendiri Pembelinya .....	90
Gambar 4.14 Grafik Anak Melakukan Sendiri proses Pembuatan Makanan ....	91
Gambar 4.15 Grafik Anak Makan Sendiri .....	92
Gambar 4.16 Grafik Anak Membersihkan Sendiri Peralatan Makannya .....	92

## DAFTAR LAMPIRAN

### Tabel

Lampiran 1	Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi .....	1
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian.....	2
Lampiran 3	Balasan Surat Izin Penelitian .....	3
Lampiran 4	Jadwal Kegiatan Bulanan Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	4
Lampiran 5	Foto Kegiatan Program <i>Fun Cooking</i> .....	7
Lampiran 6	Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	15
Lampiran 7	Pedoman Observasi Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	17
Lampiran 8	Pedoman Wawancara Program <i>Fun Cooking</i> di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung .....	19
Lampiran 9	Daftar Checklist Dokumen .....	21
Lampiran 10	Daftar Checklist Sarana Prasarana .....	22
Lampiran 11	Rekapitulasi Hasil Wawancara Kesiapan Penyelenggara .....	23
Lampiran 12	Rekapitulasi Agenda Kegiatan .....	24
Lampiran 13	Rekapitulasi Kesiapan Sarana Prasarana .....	25
Lampiran 14	Rekapitulasi Hasil Observasi Peserta Program .....	26
Lampiran 15	Rekapitulasi Hasil Wawancara Peserta Program.....	26



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *evaluation* yang berarti penilaian.<sup>1</sup> Sukardi dalam Linnando mendefinisikan evaluasi merupakan suatu proses mencari data atau informasi tentang objek atau subjek yang dilaksanakan untuk tujuan pengambilan keputusan terhadap objek atau subjek tersebut.<sup>2</sup>

Program secara umum dapat diartikan sebagai rencana.<sup>3</sup> Menurut Arikunto, program adalah suatu rencana yang melibatkan berbagai unit yang berisi kebijakan dan rangkaian kegiatan yang harus dilakukan dalam kurun waktu tertentu.<sup>4</sup>

*Fun cooking* atau Permainan memasak Menurut Sujiono dalam Sri Wahyuni dkk, merupakan kegiatan untuk mengembangkan keterampilan memasak dan cara pembuatannya dengan menggunakan bahan-bahan yang sesungguhnya dan hasilnya dapat dinikmati langsung oleh anak.<sup>5</sup> Beberapa contoh dari kegiatan *fun cooking* adalah menyeduh teh, susu, atau sirup, membuat jus, memasak nasi, merebus sayuran, membuat cookies, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa evaluasi program

---

<sup>1</sup>John M. Echols, *Kamus Inggris – Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2016), h. 275.

<sup>2</sup>Anggio Linnando, *Evaluasi program pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama negeri kabupaten solok*, diakses dari <http://ppjp.unlam.ac.id/pdf> , h.37 (Online)

<sup>3</sup>Suharsimi Arikunto dan Cepi Safaruddin, *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 3.

<sup>4</sup>Hotimatul Mahmudah, *Evaluasi Program Pembelajaran Mata Kuliah Berbasis Program Studi di Prodi Manajemen Pendidikan FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: 2018), h.12 (online)

<sup>5</sup>Sri Wahyuni, Sean Marta Afastris, Siti Fatimah, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Cooking Class Anak Usia 5-6 Tahun di TK Melati Pekanbaru*, PAUD Lectura: diakses dari Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 2, No. 1, Oktober 2018, h. 65 (online)

*fun cooking* merupakan sebuah proses mencari data atau informasi tentang pelaksanaan rencana program mengolah makanan yang menyenangkan bagi anak usia dini (dengan atau tanpa memasak) dengan bahan yang sebenarnya yang dilaksanakan untuk tujuan pengambilan keputusan terhadap program tersebut.

Pentingnya pemantauan dan penilaian selaras dengan konsep yang terkandung dalam Al-Quran surat Al-Israa ayat 35:

وَأَوْفُوا الْكَيْلَ إِذَا كِلْتُمْ وَزَنُوا بِالْقِسْطَاسِ الْمُسْتَقِيمِ ۚ ذَٰلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا ﴿٣٥﴾

Artinya: “Dan sempurnakanlah *takaran* apabila kamu menakar, dan timbanglah dengan neraca yang benar. Itulah yang lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya.” (QS: Al-Israa: 35).<sup>6</sup>

Dari Al-Quran surat Al-Israa ayat 35, kita dapat mengambil makna bahwa dalam menilai atau mengevaluasi perlu dilakukan dengan alat/media yang valid dan reliable sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Senada dengan hal tersebut dalam hadits riwayat dari Abu Sa’id al Khudri dan Abu Hurairah ra, Rasulullah saw telah bersabda,

مَا يُصِيبُ الْمُؤْمِنَ مِنْ وَصَبٍ، وَلَا نَصَبٍ، وَلَا سَقَمٍ، وَلَا حَزَنٍ حَتَّىٰ اللَّهُمَّ يُهْمَّهُ، إِلَّا كُفِّرَ بِهِ مِنْ سَيِّئَاتِهِ

Artinya : “Tidaklah diuji seorang mukmin baik dengan musibah yang menimpa keluarganya, hartanya atau tubuhnya dengan sakit hingga menyebabkan kesedihan dan kecemasan baginya, melainkan Allah menghapuskan kesalahan-kesalahannya ” (H.R. Abu Sa’ad al Khudri & Abu Hurairah)

<sup>6</sup>Latief Awaluddin, *Ummul Mukminin (Edisi Tajwid) Al-Quran dan Terjemahan untuk wanita*, (Jakarta: Penerbit WALI, 2016), h. 285

Dari hadits tersebut kita dapat mengetahui bahwa sebuah program setelah dilakukan evaluasi maka selanjutnya akan dapat dilakukan perbaikan-perbaikan untuk meminimalisir kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam program tersebut agar program menjadi lebih baik.

Sebagaimana urgensi pembelajaran yang secara fungsional merupakan kegiatan pembentukan dan pengembangan kompetensi peserta didik yang dalam hal ini adalah anak usia dini, maka kegiatan evaluasi mutlak dibutuhkan untuk memperoleh informasi pencapaian tujuan dan keberhasilan dari serangkaian kegiatan pembelajaran. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dinyatakan bahwa evaluasi merupakan kegiatan pemantauan dan penilaian terhadap proses serta hasil kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh lembaga mandiri secara berkesinambungan, berkala, menyeluruh, transparan, sistemik untuk menilai pencapaian standar nasional pendidikan.<sup>7</sup> Hal ini juga berlaku untuk jenjang pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Butir 14 didefinisikan sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>8</sup>

Salah satu Lembaga penyelenggara Pendidikan anak usia dini adalah Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Kota Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pra

---

<sup>7</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

<sup>8</sup> *Ibid*



survey yang peneliti lakukan di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Kota Bandar Lampung, peneliti dapat melihat bahwa anak-anak di sekolah tersebut sangat mandiri dan mampu bekerjasama antara satu dengan yang lainnya. Hal ini dapat terlihat dari kebiasaan anak-anak mengantri dengan tertib pada saat akan memasuki kelas dan pada waktu akan keluar gerbang sekolah di jam pulang sekolah, pada saat jam makan pun anak-anak di sekolah tersebut dapat makan sendiri dan mereka makan dengan tertib. Hal ini merupakan sebuah pencapaian yang sangat baik untuk anak-anak usia dini sesuai dengan standar tingkat pencapaian anak usia dini yang tercantum pada lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwasanya anak usia TK (5-6 tahun) seyogyanya sudah dapat bersikap kooperatif dengan temannya dan sudah dapat mengatur dan bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan dirinya sendiri.<sup>9</sup>

Menurut ibu Eni Meilani, S. Pd. salah seorang guru di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung terdapat beberapa program yang dilaksanakan dalam rangka mendukung proses pembelajaran guna mengoptimalkan pencapaian perkembangan dari peserta didik di sekolah tersebut, salah satunya adalah program *fun cooking*.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Suci Indah Murni, S. Pd. selaku kepala sekolah di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung,

---

<sup>9</sup> Lampiran I Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 28-29

<sup>10</sup> Wawancara dengan Eni Meilani, tanggal 9 September 2019 di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten, Bandar Lampung.

Program *fun cooking* di Ar-raudah Play Group & Kindergarten sudah berlangsung sejak tahun 2002, program ini dikemas dalam beberapa kegiatan yaitu:

1. Kunjungan ke pasar tradisional, Kebun buah/sayur, atau tempat pengolahan/penjualan makanan (contohnya: Pizza Hutt, Mc. Donalds, Dunkin Donuts, dll), disini anak dapat melihat dan mengenal berbagai jenis makanan/bahan makanan sekaligus bisa juga mempraktekkan cara membuat, menghias atau menyajikan serta membeli makanan/bahan makanan yang mereka inginkan.
2. Makan sehat, pada kegiatan ini anak-anak dapat memilih dan meracik sendiri makanan siap saji yang sudah di sediakan oleh guru untuk kemudian menikmati makanan tersebut bersama-sama.
3. *Market day*, pada kegiatan ini anak-anak dapat mempresentasikan dan mencoba menjual makanan yang mereka siapkan bersama orang tuanya masing-masing dari rumah.
4. Koki cilik, pada kegiatan ini anak akan di ajak untuk mengolah bahan makanan menjadi makanan yang kemudian bisa mereka nikmati bersama-sama.

Berdasarkan keterangan dari kepala sekolah, program ini dilaksanakan dengan tujuan agar anak mengenal berbagai jenis makanan dan menjadi suka makan sayur, selain itu program ini juga bermanfaat untuk melatih kerjasama dan kemandirian anak. Kegiatan-kegiatan tersebut dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, dan selama program ini berlangsung belum pernah

dilakukan evaluasi terhadap program tersebut.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil analisis terhadap dokumen berupa profil sekolah Ar-Raudah Play Group & Kindergarten diketahui bahwa program ini merupakan salah satu program yang dilaksanakan guna mendukung konsep yang diusung oleh sekolah tersebut yaitu *learning by doing and learning by playing* yang mana konsep ini mengacu kepada prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Dengan konsep tersebut pihak sekolah berharap peserta didik dapat memperoleh pengalaman hidup yang tak terlupakan sebagai dasar pengembangan seluruh kecerdasan alami yang mereka miliki, dan pada akhirnya mampu membangun konsep hidup berdasarkan pengalaman yang mereka terima dan mereka rasakan secara langsung.<sup>12</sup>

Sebuah program dalam penyelenggaraannya, tentu terdapat beberapa masalah yang dipastikan akan menghambat tercapainya tujuan. Permasalahan bisa disebabkan oleh beberapa hal baik pada saat perencanaan ataupun pada saat pelaksanaan program, misalnya saja kurangnya faktor pendukung seperti sarana prasarana yang kurang memadai ataupun permasalahan dapat terletak pada sumber daya manusianya, dan lain sebagainya. Maka dari itu perlu adanya suatu evaluasi terhadap penyelenggaraan Program *fun cooking* untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari tercapainya tujuan program tersebut, agar selanjutnya dapat merumuskan strategi untuk pencapaian yang lebih baik dari program tersebut.

---

<sup>11</sup>Wawancara dengan Suci Indah Murni, tanggal 9 September 2019 di Kantor Kepala Sekolah Ar-Raudah Play Group & Kindergarten, Bandar Lampung.

<sup>12</sup>Dokumentasi Profil lembaga Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung, h. 1

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, mengingat penting diadakannya evaluasi terhadap sebuah program, maka yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah Evaluasi Program *fun cooking* di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Kota Bandar Lampung.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus Penelitian maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Evaluasi Program *fun cooking* di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Kota Bandar Lampung?

## **D. Tujuan Penelitian**

Segala sesuatu akan terlaksana dengan baik apabila memiliki tujuan yang pasti. Adapun penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus, yaitu:

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas program *fun cooking* terhadap pencapaian perkembangan anak usia dini di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Kota Bandar Lampung.

### **2. Tujuan Khusus**

Tujuan Khusus dari penelitian ini adalah untuk melakukan evaluasi terhadap program *fun cooking* di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Kota Bandar Lampung.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, antara

lain sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan referensi bagi para pembaca, khususnya dalam mengevaluasi sebuah program.

### 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang evaluasi program pendidikan.
- b) Bagi Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Kota Bandar Lampung, menjadi masukan untuk menentukan keputusan yang akan diambil untuk melanjutkan dan memperbaiki program *fun cooking* selanjutnya.

## F. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan tinjauan literatur terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang similar, salah satunya adalah Penelitian yang telah dilakukan oleh Endah Dwi Pratiwi (2019) yang berjudul Evaluasi Penyelenggaraan Program Parenting di Kelompok Bermain (KB) Prima Sanggar, Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Bantul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) evaluasi konteks (*Context*): program yang diselenggarakan oleh KB prima Sanggar telah sesuai dengan kebutuhan peserta program, tujuan yang ditetapkan oleh lembaga selaras dengan tujuan peserta. 2) evaluasi masukan (*Input*): peserta tidak dituntut memiliki keahlian khusus dalam mengikuti program, peserta mengikuti program atas keinginan sendiri, karakteristik narasumber dalam program telah sesuai materi, pendanaa program berasal dari lembaga, sarana dan prasarana sudah menunjang



proses pelaksanaan program, hanya pada kendala seperti ketersediaan alat praktek memasak yang terbatas. 3) evaluasi proses (*Process*): peserta program aktif dalam pembelajaran, narasumber mampu menyampaikan materi dengan baik dan dapat berinteraksi dengan peserta, narasumber memberikan kesempatan tanya jawab dan praktek untuk menghilangkan kejenuhan, partisipasi cukup antusias dan bersemangat mengikuti program, materi yang disampaikan telah sesuai dengan pedoman penyelenggaraan PAUD berbasis keluarga, hanya yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya, yaitu pada jadwal pelaksanaan program. 4) evaluasi produk (*Product*): secara keseluruhan evaluasi hasil dapat dikatakan baik, karena tujuan yang direncanakan telah tercapai dan dapat memberikan hasil serta dampak yang bermanfaat bagi peserta program.<sup>13</sup>

Hal yang similar dari Penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu keduanya sama-sama mengevaluasi salah satu program yang ada di PAUD dengan menggunakan model CIPP sebagai model evaluasi programnya, hanya saja berbeda program yang diteliti. Penelitian Endah mengevaluasi program parenting yang menjadi pendukung dari berjalannya proses belajar mengajar di PAUD sedangkan penelitian ini membahas tentang evaluasi salah satu program pembelajaran yang ada di PAUD yaitu evaluasi program *fun cooking*.

## G. Metode Penelitian

Sebelum melakukan penelitian seorang peneliti perlu memperhatikan metode penelitian yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Karena pada dasarnya metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data

---

<sup>13</sup>Endah Dwi Pratiwi, *Evaluasi Pelaksanaan Program Parenting di Kelompok Bermain (KB) Prima Sanggar, Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Bantul*, h.399 diakses dari jurnal student UNY pada tanggal 8 Juli 2019 pukul 05: 55 online

dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>14</sup> Secara umum metode penelitian dapat diartikan sebagai kegiatan yang secara sistematis, direncanakan oleh para peneliti untuk memecahkan permasalahan yang hidup dan berguna bagi masyarakat maupun peneliti sendiri.

Berdasarkan fokus penelitian yang bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang pelaksanaan program *fun cooking* di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Kota Bandar Lampung, maka pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan maupun tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Kriteria dari penelitian kualitatif adalah data yang pasti yaitu data yang sebenarnya terjadi sebagaimana adanya.<sup>15</sup> Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Berdasarkan penjelasan diatas, diketahui bahwa penelitian Kualitatif bertujuan untuk menggambarkan kenyataan yang ada di lapangan sesuai dengan apa adanya.

### 1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Evaluasi. Penelitian evaluasi dilakukan berdasarkan tujuan suatu program. Peneliti harus mengetahui terlebih dahulu secara pasti apakah tujuan program yang akan dievaluasi, mengetahui kegiatan-kegiatan apa yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut, untuk dapat mengetahui hasilnya.<sup>16</sup> Dalam prosesnya penelitian ini dilakukan berdasarkan

---

<sup>14</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*, (Bandung: Alfa Beta, 2014), cet.-21, h. 2

<sup>15</sup>Sugiyono, *Ibid*, h. 9

<sup>16</sup>Sugiyono, *Op. Cit.*, h. 4

tujuan dari penyelenggaraan program *Fun Cooking* di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten.

Sedangkan model evaluasi yang digunakan adalah model CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Menurut Widoyoko konsep evaluasi model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) pertama kali ditawarkan oleh Stufflebeam pada tahun 1965 sebagai hasil usahanya mengevaluasi ESEA (*The Elementary and Secondary Education Act*).<sup>17</sup> Dalam bidang pendidikan Stufflebeam menggolongkan sistem pendidikan atas empat dimensi, yaitu *context, input, process* dan *product*, sehingga model evaluasi yang ditawarkan diberi nama CIPP model yang merupakan singkatan dari 4 dimensi tersebut. Peneliti memilih menggunakan model CIPP karena model ini memandu peneliti untuk mengevaluasi sebuah program secara menyeluruh, mulai dari proses perencanaan seperti menentukan konsep, subjek dan objek yang terlibat, sarana prasarana yang digunakan, bentuk kegiatan yang dilaksanakan, hingga hasil yang diharapkan dari pelaksanaan program tersebut sehingga pada akhirnya dapat memberikan rekomendasi terhadap pelaksanaan program tersebut.

## 2. Partisipan dan Tempat Penelitian

### a. Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian adalah semua orang atau manusia yang berpartisipasi atau ikut serta dalam suatu kegiatan. Menurut Sunarto dalam Rati Fadliyati partisipan merupakan pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi)

---

<sup>17</sup>Eko Putro Widoyoko, *op.cit.*, h. 181

dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama.<sup>18</sup> Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan beberapa partisipan yaitu:

1) Kepala Sekolah Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung

Kepala sekolah adalah orang yang diberi tugas dan tanggung jawab untuk memimpin satu sekolah yang di dalamnya diselenggarakan proses belajar mengajar.

Ibu Suci Indah Murni, S. Pd. adalah kepala sekolah Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung, yang mana telah membantu dalam hal proses perizinan dalam penelitian ini, dalam pertimbangannya kepala sekolah dapat memberikan informasi tentang profil sekolah, akademik kesiswaan, kurikulum, fasilitas, dan berbagai kegiatan yang dilaksanakan dalam program *fun cooking*.

2) Guru Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung

Penelitian ini memerlukan pengetahuan tentang bagaimana program *fun cooking* dapat terlaksana dari segi *context*, *input*, *process* dan *product*. Dalam hal ini guru sebagai sumber daya manusia yang melaksanakan setiap kegiatan yang terdapat dalam program diharapkan dapat memberikan banyak informasi tentang bagaimana pelaksanaan program *fun cooking* di sekolah ini.

3) Peserta didik di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten

Penelitian ini akan melibatkan peserta didik Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung yang merupakan sasaran dari diadakannya program yaitu sebagai bagian dari *product* untuk melihat hasil atau tercapainya

---

<sup>18</sup>Rati Fadliyati, Penggunaan Media S2DLS (Sony Sugema Digital Learning System) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada SMA Alfa Century Bandung (Universitas Bandung, Repository.upi.edu, perpustakaan.upi.edu, 2015 (online) h. 38

tujuan dari program *fun cooking*.

b. Tempat Penelitian

Penelitian ini tentunya memerlukan tempat penelitian yang akan dijadikan sebagai latar untuk memperoleh data yang diperlukan guna mendukung tercapainya tujuan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung, dengan pertimbangan antara lain:

- 1) Belum ada penelitian sebelumnya tentang evaluasi program *fun cooking* di sekolah tersebut.
- 2) Tepat dan sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan dalam penelitian ini (relevan).
- 3) Tersedia fasilitas dan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
- 4) Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung melaksanakan program *fun cooking* sebagai salah satu program pembelajarannya.
- 5) Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

3. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut dipergunakan untuk memperoleh data dan informasi yang saling menunjang dan melengkapi tentang pelaksanaan program *fun cooking* di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Bandar Lampung.



#### a. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah suatu teknik yang dapat dilakukan seseorang untuk mendapatkan berbagai informasi atau data. Observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari proses biologis dan psikologis, dua diantaranya yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.<sup>19</sup> Dengan demikian dapat dikatakan bahwa observasi merupakan cara yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan informasi atau data melalui proses pengamatan secara sistematis.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode observasi non partisipan. Metode non partisipan ini dilaksanakan dengan cara peneliti berada di lokasi penelitian hanya pada saat melaksanakan penelitian dan tidak terlibat langsung dalam kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Adapun yang akan diobservasi dalam penelitian ini adalah penyelenggara dan peserta program *fun cooking*. Observasi akan dilakukan dalam komponen *process* dan *product*, yaitu untuk melihat proses pelaksanaan dan ketercapaian dari program tersebut.

#### b. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah suatu proses tanya jawab secara lisan antara dua orang atau lebih dengan berhadap-hadapan secara fisik yang satu dapat melihat muka yang lain dan mendengarkan dengan telinganya sendiri.<sup>20</sup> Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto interview adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan

<sup>19</sup>Suharsimi Arikunto, Cepi Sabarudin, *Loc. Cit*, h.115

<sup>20</sup>Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h.79

penelitian.<sup>21</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa wawancara atau interview adalah metode tanya jawab antara pewawancara sebagai pengumpul data terhadap narasumber sebagai responden secara langsung untuk memperoleh informasi atau keterangan yang diperlukan.

Penelitian ini menggunakan metode interview bebas terpimpin, yaitu proses Tanya jawab langsung dimana dalam melaksanakan wawancara, pewawancara membawa pedoman wawancara yang memuat garis-garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.<sup>22</sup> Melalui wawancara peneliti dapat mengetahui lebih lanjut mengenai informasi yang sesungguhnya tidak tampak jika hanya dilakukan dengan observasi semata.

Dalam penelitian ini peneliti akan mewawancarai guru sebagai pelaksana program, dan murid Ar-Raudah Play Group & Kindergarten yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan program *fun cooking* di Ar-Raudah Play Group & Kindergarten Kota Bandar Lampung. Adapun hal yang akan ditanyakan dalam proses wawancara adalah mengenai siapa saja yang akan terlibat dalam kegiatan, bagaimana persiapan yang dilakukan pihak penyelenggara program, serta apakah tujuan dari program sudah sesuai dengan kebutuhan dari peserta program dan apakah tujuan program sudah dapat dicapai secara keseluruhan.

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui berkas-berkas secara langsung. Menurut Suharsimi Arikunto dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar,

---

<sup>21</sup>Suharsimi Arikunto, *Op. Cit.*, h. 12

<sup>22</sup>*Ibid*, h. 13

majalah, prasasti, notulen rapat, ledger, agenda, dan sebagainya.<sup>23</sup> Dengan demikian metode dokumentasi adalah data yang tersimpan dalam sebuah arsip dan lengkap serta mudah untuk memberikan keterangan jika sewaktu-waktu diperlukan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi sebagai metode pelengkap untuk mendapatkan data yang diperlukan yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### 4. Prosedur Analisis Data

Semua data yang diperoleh dalam sebuah penelitian tidak akan berarti apa-apa jika belum dilakukan pengolahan atau analisis data, sehingga dapat terlihat hasil akhir dari penelitian tersebut apakah sesuai dengan tujuan dari penelitian tersebut atau tidak.

Dalam penelitian ini untuk menganalisis data yang sudah terkumpul peneliti menggunakan model analisa kualitatif.

##### a. Reduksi Data

Langkah pertama dalam menganalisa adalah mereduksi data yaitu penulis merangkum semua hasil wawancara, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada yang penting serta membuang hal yang tidak penting, kemudian menghitung persentase menggunakan rumus, yaitu:  $NP = R/M \times 100\%$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari/diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

---

<sup>23</sup>Sukardi, *Loc. Cit. H. 81*

$M$  = Skor Maksimum dari data yang bersangkutan

Setelah didapatkan hasilnya, maka dilakukan penafsiran sebagai berikut:<sup>24</sup>

**Tabel 1.1**  
**Kategori Persentase**

Persentase	Predikat
86 % – 100 %	Sangat Baik
75 % – 85 %	Baik
60 % – 75 %	Cukup
55 % – 59 %	Kurang
$\leq 54$ %	Kurang Sekali

#### b. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Display data merupakan proses mendeskripsikan kumpulan informasi secara sistematis dalam bentuk susunan yang jelas untuk membantu peneliti menganalisa hasil penelitian.

#### c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan kegiatan interpretasi, dengan maksud untuk menemukan makna dari data yang telah disajikan, misalnya dengan menghubungkan antara satu dengan yang lainnya. Kesimpulan data dilakukan secara sementara, kemudian diverifikasi dengan cara mencari data yang lebih mendalam dengan mempelajari kembali hasil dari data yang telah terkumpul.

### 5. Uji Keabsahan Data

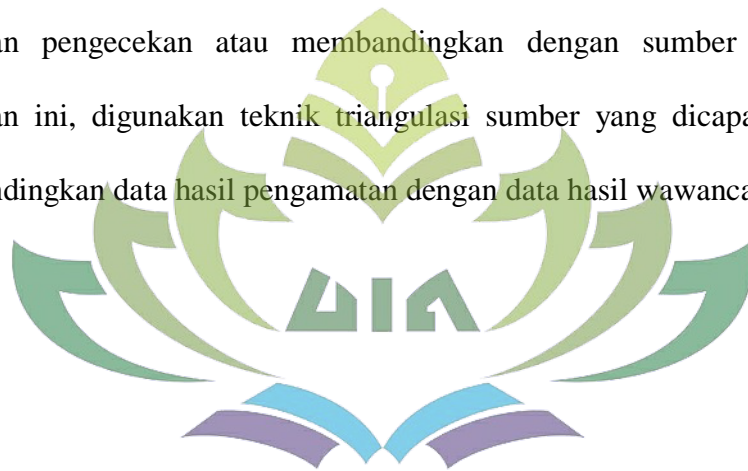
Agar hasil penelitian dapat dipertanggung jawabkan maka dikembangkan

---

<sup>24</sup> Sugiyono, *Loc. Cit.*, h. 93

tata cara untuk mempertanggung jawabkan keabsahan hasil penelitian, karena tidak mungkin melakukan pengecekan terhadap instrument penelitian yang diperankan oleh peneliti itu sendiri, maka yang akan diperiksa adalah keabsahan datanya.

Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas, uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau membandingkan dengan sumber data.<sup>25</sup> Dalam penelitian ini, digunakan teknik triangulasi sumber yang dicapai dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.



---

<sup>25</sup>Aan Prabowo dan Heriyanto, *Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) Oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang*, Jurnal Perpustakaan Volume 2, Nomor 2, Taun 2013, h. 5 (Online dari <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jip>)



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Evaluasi Program *Fun Cooking*

##### 1. Evaluasi Program

Evaluasi program hadir untuk memberikan informasi, masukan dan pertimbangan dalam usaha untuk mengetahui efektivitas komponen program dalam mencapai tujuan. Istilah evaluasi program menjadi sesuatu yang lumrah di lembaga pendidikan, untuk memahami lebih lanjut mengenai teori-teori tersebut maka akan dijelaskan pada bahasan berikut ini.

##### a. Pengertian Evaluasi Program

Sebelum membahas tentang definisi evaluasi program, akan diuraikan terlebih dahulu tentang makna dari program itu sendiri. Menurut pengertian secara umum program dapat diartikan sebagai rencana.<sup>1</sup>

Menurut Arikunto, program adalah suatu rencana yang melibatkan berbagai unit yang berisi kebijakan dan rangkaian kegiatan yang harus dilakukan dalam kurun waktu tertentu.<sup>2</sup>

Program merupakan kesatuan kegiatan yang direncanakan dan disusun dengan baik agar rangkaian kegiatan menjadi terarah. Hakikatnya program harus benar-benar dirancang agar mencapai sasaran dan sesuai dengan tata aturan yang berlaku.

---

<sup>1</sup>Suharsimi Arikunto dan Cepi Safaruddin, *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 3.

<sup>2</sup>Hotimatul Mahmudah, *Evaluasi Program Pembelajaran Mata Kuliah Berbasis Program Studi di Prodi Manajemen Pendidikan FITK UIN Syarif idayatullah Jakarta*, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: 2018), h.13

Sebuah program mempunyai ciri yaitu adanya kegiatan jamak yang merupakan rangkaian. Arikunto, dalam hal ini mencontohkan kegiatan memasak sebagai kegiatan jamak, karena untuk dapat memasak harus ada bahan yang dibeli dan dimasak, sesudah memasak hasil masakan disajikan, dipresentasikan dan dimakan.<sup>3</sup>

Suatu lembaga, betapapun besarnya pasti selalu memiliki program untuk menjaga keberlangsungan lembaga tersebut, disamping menjalankan aktivitas rutinitasnya. Maka dari itu, kita dapat menyimpulkan bahwa program adalah suatu kegiatan atau aktifitas terencana dengan sistematis yang diselenggarakan oleh suatu instansi dengan melibatkan para personil organisasinya dalam rangka mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan.

Dari uraian di atas kita dapat memahami betapa pentingnya suatu program dalam organisasi. Dikarenakan program merupakan komponen yang saling berkaitan dan saling menunjang dalam rangka mencapai suatu tujuan. Maka untuk mengetahui seberapa jauh ketercapaiannya, perlunya diadakan suatu evaluasi program untuk mengukur keberhasilan yang dicapai agar berjalan dengan semestinya sehingga terwujudnya program yang baik dan bermanfaat bagi banyak pihak.

Evaluasi berasal dari kata *evaluation*. Kata tersebut diserap ke dalam perbendaharaan bahasa Indonesia dengan tujuan mempertahankan kata aslinya dengan sedikit penyesuaian lafal Indonesia menjadi Evaluasi.<sup>4</sup> Adapun menurut kamus Inggris-Indonesia, evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *evaluation*

---

<sup>3</sup>Suharsimi Arikunto, Cepi Sabarudin, Op. Cit., h. 4

<sup>4</sup>*Ibid.*, h. 1.

yang berarti penilaian.<sup>5</sup> Sukardi dalam Linnando mendefinisikan evaluasi merupakan suatu proses mencari data atau informasi tentang objek atau subjek yang dilaksanakan untuk tujuan pengambilan keputusan terhadap objek atau subjek tersebut.<sup>6</sup> Ellington dalam Rozak dan Fatra mendefinisikan evaluasi sebagai rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur efektifitas suatu sistem secara keseluruhan.<sup>7</sup> Maknanya adalah data yang didapat dijadikan informasi sebagai pertimbangan untuk pengambilan keputusan.

Tyler dalam arikunto mendefinisikan evaluasi adalah proses untuk menentukan sejauh mana tujuan pendidikan dapat dicapai, dan upaya mendokumentasikan kecocokan antara hasil belajar peserta didik dengan tujuan program.<sup>8</sup> Cronbach dan Stufflebeam mengatakan bahwa evaluasi merupakan proses penggambaran, pencarian dan pemberian informasi yang sangat bermanfaat bagi pengambil keputusan dalam menentukan alternatif keputusan.<sup>9</sup>

Thomas dalam Sovia Mas Ayu mengatakan bahwa evaluasi adalah proses yang digunakan untuk menilai, senada dengan hal ini secara lebih spesifik, Djaali dalam Sovia Mas Ayu mengartikan evaluasi sebagai proses menilai sesuatu berdasarkan criteria atau standar objektif yang dievaluasi.<sup>10</sup>

Berdasarkan definisi para ahli, kita dapat memahami bahwa evaluasi merupakan kegiatan mengumpulkan segala informasi yang dibutuhkan demi

---

<sup>5</sup>John M. Echols, *Kamus Inggris – Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2016), h. 275.

<sup>6</sup>Anggio Linnando, *Evaluasi program pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama negeri kabupaten solok*, diakses dari <http://ppjp.unlam.ac.id/pdf> , h.37

<sup>7</sup>Hotimatul Mahmudah, *Op. cit.*, h.13 (online)

<sup>8</sup>Suharsimi Arikunto, *Loc. Cit.*, h. 5

<sup>9</sup>*Ibid*, h. 2.

<sup>10</sup> Sovia Mas Ayu, *Evaluasi Program Praktek Pengamalan Ibadah di Sekolah Dasar Ar-Raudah Bandar Lampung*, Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 8 No. I 2017, h. 20

menilai ketercapaian sesuatu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah proses yang sistematis dan berkelanjutan sebagai upaya untuk mengumpulkan, mendeskripsikan serta menyajikan informasi tentang berjalannya suatu kegiatan berdasarkan kriteria atau standar objektif yang selanjutnya informasi tersebut dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan.

Evaluasi program adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk melihat tingkat keberhasilan program. Evaluasi program juga merupakan upaya untuk mengetahui efektivitas komponen program dalam mendukung pencapaian tujuan program. Dalam dunia pendidikan, evaluasi program dapat diartikan dengan kegiatan supervisi dan supervisi sekolah dapat diartikan sebagai evaluasi program. Evaluasi program pendidikan tidak lain adalah supervisi pendidikan dalam pengertian khusus, tertuju pada lembaga secara keseluruhan.<sup>11</sup>

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan evaluasi program adalah upaya dalam mengumpulkan dan menyediakan informasi yang dibutuhkan tentang berjalannya serangkaian rencana kegiatan yang diselenggarakan oleh suatu instansi, membandingkan apa yang telah dicapai dari program dengan apa yang seharusnya dicapai berdasarkan standar yang telah ditetapkan. Adapun hasil informasi yang diperoleh dapat dijadikan bahan pertimbangan atau alternative dalam mengambil sebuah keputusan. Dengan kata lain dalam evaluasi program terdapat tahap-tahap atau proses yang bertujuan

---

<sup>11</sup>Suharsimi Arikunto, *Op. Cit*, h. 21

untuk mengumpulkan informasi sebagai usaha untuk mengetahui efektivitas komponen program dalam mendukung pencapaian tujuan program tersebut.

#### b. Tujuan dan Manfaat Evaluasi Program

Evaluasi program dimaksudkan untuk melihat pencapaian target program yakni mengidentifikasi seberapa jauh target program tercapai, adapun yang dijadikan sebagai tolak ukur adalah tujuan yang telah dirumuskan dalam tahap perencanaan.<sup>12</sup> Perumusan sebuah tujuan memiliki peranan penting, oleh sebab itu dalam evaluasi program perlu dirumuskan tujuan yang jelas agar hasil yang diinginkan dari kegiatan tersebut dapat tercapai.

Arikunto dan Jabar menjelaskan bahwa tujuan diadakannya evaluasi program adalah untuk mengetahui pencapaian tujuan program dengan langkah mengetahui keterlaksanaan kegiatan program. Menurut buku yang sama terdapat dua macam tujuan evaluasi yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum diarahkan pada program secara keseluruhan untuk mengetahui seberapa efektif program sudah dilaksanakan, sedangkan tujuan khusus diarahkan pada masing-masing komponen untuk mengetahui seberapa tinggi kinerja masing-masing komponen sebagai faktor penting yang mendukung kelancaran proses dan pencapaian tujuan.<sup>13</sup>

Berdasarkan pemaparan ahli, maka kita dapat mendefinisikan bahwa tujuan evaluasi program adalah untuk menilai sejauh mana program telah berhasil mencapai maksud pelaksanaan program yang telah ditetapkan. Tujuan evaluasi ini berfungsi sebagai pengarah dalam kegiatan evaluasi program. Hal yang perlu

---

<sup>12</sup>*Ibid.*h. 41

<sup>13</sup>*Ibid.*, h.18.



selalu diingat bahwa implementasi suatu program harus senantiasa dievaluasi dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Wujud dari kegiatan evaluasi adalah sebuah rekomendasi.

Ada empat kemungkinan kebijakan yang dapat dilakukan berdasarkan hasil dalam pelaksanaan sebuah program keputusan, yaitu: menghentikan program, merevisi program, melanjutkan program dan menyebarluaskan program.<sup>14</sup> Menghentikan program dimaknai dengan memberhentikan program dikarenakan tidak tercapainya hasil yang dituju dari program yang telah dirancang. Kebijakan lain yang dapat diambil yakni dengan merevisi program yaitu memperbaiki kekurangan pada program yang ada agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Sedangkan apabila program berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan output dari suatu program dinilai sangat baik maka program dapat diteruskan atau dapat disebarluaskan di waktu dan tempat yang lain.

Dari uraian di atas, maka disimpulkan bahwa manfaat adanya evaluasi program adalah terkumpulnya data atau informasi berkenaan dengan pengimplementasian suatu program sehingga dapat diambil keputusan atau tindak lanjut dari program yang telah dilaksanakan. Evaluasi program dapat memberikan rekomendasi yang akurat dan objektif bagi para pengambil kebijakan untuk mengambil keputusan apakah program direvisi, dilanjutkan, disebarluaskan atau diberhentikan. Tanpa adanya kegiatan evaluasi program maka program yang berjalan tidak akan terlihat efektivitasnya.

---

<sup>14</sup>*Ibid.*, h. 22.

### c. Model Evaluasi yang Digunakan

Model evaluasi merupakan desain evaluasi yang dikembangkan oleh para ahli evaluasi, yang biasanya dinamakan sama dengan pembuatnya atau tahap evaluasinya. Kaufman dan Thomas dalam Arikunto membedakan model evaluasi menjadi delapan, yaitu:<sup>15</sup>

#### 1) *Goal Oriented Evaluation Model*

Model ini adalah model yang muncul paling awal, dikembangkan oleh Tyler, yang menjadi objek pengamatan dari evaluasi ini adalah tujuan dari sebuah program.

#### 2) *Gold Free Evaluation Model*

Model ini dikembangkan oleh Scriven. Model ini mengesampingkan tujuan dari sebuah program, yang menjadi perhatian adalah bagaimana kerja sebuah program dengan jalan mengidentifikasi penampilan-penampilan yang terjadi baik yang diharapkan maupun yang tidak diharapkan dalam program tersebut.

#### 3) *Formatif-Sumatif Model*

Model ini dikembangkan oleh Michael Scriven. Model ini menunjuk adanya tahapan dan lingkup objek yang dievaluasi, yaitu evaluasi yang dilakukan pada waktu program masih berjalan (formative) dan evaluasi yang dilakukan pada waktu program telah berakhir (summative).

#### 4) *Countenance Evaluation Model*

Model ini dikembangkan oleh Stake. Model ini menekankan pada adanya

---

<sup>15</sup>*Ibid.*, h. 40.

pelaksanaan deskripsi, dan pertimbangan serta membedakan adanya tiga tahap yaitu anteseden, output, dan transaksi.

#### 5) *CSE-UCLA Evaluation Model*

Model evaluasi ini mempunyai cirri adanya lima tahap yang dilakukan yaitu, perencanaan, pengembangan, implementasi, hasil, dan dampak.

#### 6) *Discrepancy Evaluation Model*

Model evaluasi ini dikembangkan oleh Provus. Model ini menekankan pada pandangan adanya kesenjangan dalam pelaksanaan program.

#### 7) *CIPP Evaluation Model*

Model ini dikembangkan oleh Stufflebeam. Sasaran evaluasi ini adalah pada *Context, Input, Process dan Product* yang kemudian disingkat menjadi CIPP.

Terdapat banyak model yang dikemukakan oleh para ahli dalam rangka mengevaluasi suatu program. Model yang satu dengan model yang lain memiliki perbedaan namun memiliki tujuan yang sama. Dalam tulisan ini hanya dicantumkan model yang populer dan banyak dipakai sebagai strategi atau pedoman kerja dalam pelaksanaan evaluasi program, yaitu model CIPP.

Konsep evaluasi model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) pertama kali ditawarkan oleh Stufflebeam pada 1965 sebagai hasil usahanya mengevaluasi ESEA (*The Elementary and Secondary Education Act*). Dalam bidang pendidikan Stufflebeam menggolongkan sistem pendidikan atas empat dimensi, yaitu *context, input, process dan product*, sehingga model evaluasi yang ditawarkan diberi nama CIPP model yang merupakan singkatan dari 4 dimensi tersebut.

Nana Sudjana dan Ibrahim menterjemahkan masing-masing dimensi tersebut dengan makna sebagai berikut:

- a) *Context*: Situasi atau latar belakang yang mempengaruhi jenis-jenis tujuan dan strategi pendidikan yang akan dikembangkan dalam sistem yang bersangkutan
- b) *Input*: Sarana/bahan serta rencana strategi yang ditetapkan untuk mencapai tujuan pendidikan
- c) *Process*: Pelaksanaan strategi dan penggunaan sarana/bahan di dalam kegiatan nyata di lapangan
- d) *Product*: Hasil yang dicapai baik selama maupun pada akhir pengembangan sistem pendidikan yang bersangkutan.<sup>16</sup>

Konsep ini dibuat dengan pandangan bahwa tujuan penting evaluasi adalah bukan membuktikan tetapi untuk memperbaiki. Sesuai dengan penjabaran di atas, keempat dimensi tersebut akan menjadi sasaran dari evaluasi yang merupakan komponen-komponen dari proses sebuah program kegiatan.

Model CIPP memiliki kelebihan diantara model evaluasi lainnya sebagaimana dipaparkan Widiyoko antara lain lebih komprehensif, karena objek evaluasi tidak hanya pada hasil semata tetapi juga mencakup konteks, masukan, proses maupun hasil.<sup>17</sup> Selain memiliki kelebihan, model CIPP juga memiliki keterbatasan. Kelemahan model ini adalah membutuhkan lebih banyak waktu maupun sumber daya untuk mengukur konteks, masukan, proses maupun hasil.

---

<sup>16</sup>Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, 2017, , (EP Widoyoko-2009-academia.edu) h.11

<sup>17</sup>Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, h.184

a) Evaluasi Konteks (*Context Evaluation*)

Sax dalam Widoyoko mendefinisikan evaluasi konteks adalah penggambaran dan spesifikasi tentang lingkungan program, kebutuhan yang belum dipenuhi, tujuan program dan karakteristik populasi dan sampel dari individu yang dilayani.<sup>18</sup> Evaluasi konteks merupakan gambaran dari spesifikasi lingkungan program, kebutuhan yang belum terpenuhi, dan tujuan program.

Evaluasi konteks menurut Sugiyono dilakukan untuk menjawab pertanyaan:

- 1) Mengapa program tersebut dilakukan?
- 2) Apakah program tersebut disusun berdasarkan visi, misi, dan tujuan suatu lembaga ataukah program tersebut disusun berdasarkan anggaran yang tersedia?
- 3) Apakah tujuan program tersebut?
- 4) Apakah tujuan dirumuskan secara jelas dan spesifik atau tidak jelas?
- 5) Apakah tujuan program sesuai dengan kebutuhan lapangan?<sup>19</sup>

Dari penjelasan di atas, aspek konteks berkaitan dengan situasi atau latar belakang yang memengaruhi terhadap pengembangan program yang di dalamnya terdapat visi dan misi, jenis-jenis tujuan, dan strategi pencapaian yang akan dikembangkan dalam program pendidikan tersebut. Dengan kata lain, informasi yang digali antara lain apakah keputusan pencetus ide program yang diambil sudah sesuai dengan kebutuhan dan potensi lembaga untuk melaksanakannya serta untuk menguji apakah tujuan dan prioritas program telah dirancang berdasarkan

<sup>18</sup>Eko Putro Widoyoko, *Op. Cit.*, h.182

<sup>19</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Evaluasi (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi)*, (Bandung : Alfabeta, 2018), h. 218

analisis kebutuhan.

b) Evaluasi Masukan (*Input Evaluation*)

Evaluasi masukan membantu menolong dalam mengatur keputusan, menentukan sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai kebutuhan dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Adapun komponen evaluasi masukan meliputi sumber daya manusia, sarana dan peralatan pendukung, dana/anggaran, berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan.<sup>20</sup> Evaluasi dilakukan dengan cara membandingkan apakah perancangan tahap-tahap kegiatan sudah relevan, layak dan ekonomis sesuai dengan sumber daya yang dimiliki. Dalam evaluasi masukan harus merencanakan prosedur serta biaya maupun sumber daya yang digunakan untuk memenuhi tuntutan evaluasi.

Evaluasi input menurut Sugiyono dilakukan untuk menjawab pertanyaan:

- 1) Pertimbangan apakah yang digunakan untuk menentukan kualitas dan kuantitas input?
- 2) Apakah input yang digunakan sudah cukup memadai?
- 3) Bagaimana kualitas inputnya?
- 4) Darimana input diperoleh?
- 5) Siapa saja yang terlibat untuk melaksanakan proses?
- 6) Bagaimana kualifikasi dan kompetensinya?<sup>21</sup>

Evaluasi masukan bertujuan untuk menyediakan informasi yang dapat membantu perancang program untuk memilih dan membuat program yang dapat

---

<sup>20</sup>Eko Putro Widoyoko, *Op. Cit.*, h. 183.

<sup>21</sup>Sugiyono, *Op. Cit.*, h. 219<sup>21</sup>



membawa perubahan yang diinginkan berdasarkan sumberdaya yang dimiliki. Evaluasi masukan ditujukan untuk menilai sumber pembiayaan, alokasi sumber daya, baik sumber daya manusia maupun sumber daya yang lainnya serta jadwal kegiatan yang sesuai bagi keberlangsungan program.

Pelaksanaan evaluasi harus disiapkan dengan benar karena dengan evaluasi masukan akan memberikan bantuan agar dapat merancang keputusan, menentukan berbagai sumber yang dibutuhkan, mencari berbagai alternatif yang akan dilakukan, menentukan rencana dengan matang, membuat strategi yang akan dilakukan dan memperhatikan prosedur kerja dalam pencapaiannya.

c) Evaluasi Proses (*Process Evaluation*)

Evaluasi proses digunakan untuk mendeteksi atau memprediksi rancangan prosedur atau rancangan implementasi selama tahap implementasi, menyediakan informasi untuk keputusan program dan sebagai rekaman atau arsip prosedur yang telah terjadi.<sup>22</sup>

Pada dasarnya evaluasi proses dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana rencana telah ditetapkan dan komponen apa yang perlu diperbaiki. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana rancangan yang telah dibuat diimplementasikan. Dalam pelaksanaannya, evaluasi ini bertujuan memperbaiki keadaan yang ada. Evaluator diminta untuk menentukan sampai sejauh mana rencana yang dirumuskan terlaksana di lapangan serta mengidentifikasi hambatan yang ditemui.

Evaluasi proses menurut Sugiyono dilakukan untuk menjawab pertanyaan:

---

<sup>22</sup>Eko Putro Widoyoko, *Op. Cit.*, .184

- 1) Kapan program dilaksanakan?
- 2) Bagaimana prosedur melaksanakan program?
- 3) Bagaimana kinerja orang-orang yang terlibat dalam pelaksanaan program?
- 4) Apakah program yang dilaksanakan dapat terlaksana sesuai jadwal?
- 5) Apakah semua input yang digunakan mendukung pelaksanaan program?
- 6) Apa kelemahan-kelemahan program?<sup>23</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat dikatakan bahwa evaluasi proses adalah proses mengevaluasi yang dilakukan dengan membandingkan rumusan yang telah dibuat dengan pelaksanaan di lapangan, hal ini dapat dilakukan dengan mencatat atau mendokumentasikan setiap kejadian dalam pelaksanaan kegiatan, memonitor kegiatan-kegiatan yang berpotensi menghambat serta dapat menemukan beragam informasi yang dapat membantu kelengkapan dalam proses evaluasi. Selama evaluasi proses, evaluator dituntut harus dapat berinteraksi dengan staf maupun pelaksana program serta harus mampu menjalin komunikasi yang baik dengan seluruh informan agar terdokumentasikannya seluruh data yang dibutuhkan.

d) Evaluasi Produk (*Product Evaluation*)

Menurut Tayibnapis dalam Widoyoko evaluasi produk dilakukan untuk membantu membuat keputusan selanjutnya, baik mengenai hasil yang telah dicapai maupun apa yang dilakukan setelah program itu berjalan.<sup>24</sup> Evaluasi konteks menurut Sugiyono dilakukan untuk menjawab pertanyaan:

- 1) Seberapa baik tujuan program tercapai?

---

<sup>23</sup>Sugiyono, *Op. Cit.*, h. 219

<sup>24</sup>Eko Putro Widoyoko, *Op. Cit.*, h. 183.

- 2) Program apakah yang tercapai dengan hasil yang tinggi dan rendah?
- 3) Bagaimanakah tingkat kepuasan orang-orang yang dikenai sasaran
- 4) pelaksanaan program?
- 5) Apakah program tercapai tepat waktu?
- 6) Apakah dampak positif dan negative dari program tersebut?
- 7) Apakah program perlu dilanjutkan, dilanjutkan dengan revisi, atau dihentikan?<sup>25</sup>

Evaluasi produk merupakan langkah terakhir dalam CIPP. Evaluasi produk bertujuan untuk mengidentifikasi hasil yang dicapai apakah sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Dengan evaluasi produk juga dapat menginterpretasikan capaian-capaian program. Dalam artian evaluasi produk merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

Hasil yang dinilai dapat berupa skor tes, data observasi maupun diagram data yang masing-masing dapat ditelusuri kaitannya dengan rumusan tujuan yang ditetapkan. Data yang dihasilkan akan sangat berguna bagi pengambil keputusan. Fungsinya adalah membantu penanggungjawab program dalam mengambil keputusan terkait tindak lanjut yang akan dilakukan. Pada proses ini akan didapatkan informasi gambaran apakah program perlu untuk diteruskan, disebarluaskan, direvisi atau diberhentikan.

#### d. Kriteria Evaluasi

Evaluasi program mempunyai ukuran keberhasilan, yang dikenal dengan

---

<sup>25</sup>Sugiyono, *Loc. Cit.*, h. 220

istilah kriteria. Menurut Arikunto dan Jabbar, istilah “kriteria” dalam penilaian sering juga dikenal dengan kata “tolok ukur” atau standar. Dari nama-nama yang digunakan tersebut dapat dipahami bahwa kriteria, tolok ukur atau standar adalah sesuatu yang digunakan sebagai patokan atau batas minimal untuk sesuatu yang diukur.<sup>26</sup> Dasar dalam pembuatan kriteria berasal dari sumber pengambilan kriteria secara keseluruhan. Menurut Arikunto dan Jabbar ada 7 sumber pengambilan kriteria, yaitu:

a. Sumber pertama

Apabila yang dievaluasi merupakan suatu implementasi kebijakan maka yang dijadikan sebagai kriteria atau tolok ukur adalah peraturan atau ketentuan yang sudah dikeluarkan berkenaan dengan kebijakan yang bersangkutan.

b. Sumber Kedua

Dalam mengeluarkan kebijakan biasanya disertai dengan buku pedoman atau petunjuk pelaksanaan (juklak). Di dalam juklak tertuang informasi yang lengkap. Oleh karena itu pedoman atau juklak itulah yang dijadikan kriteria atau tolok ukur.

c. Sumber ketiga

Apabila tidak ada ketentuan atau petunjuk pelaksanaan yang dapat digunakan oleh penyusun sebagai sumber kriteria maka menggunakan konsep atau teori-teori yang terdapat dalam buku buku ilmiah

d. Sumber keempat

Jika tidak ada ketentuan, peraturan atau petunjuk pelaksanaan, dan juga

---

<sup>26</sup>Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar, *op. cit.*, h. 30.

tidak ada teori yang diacu, penyusun disarankan untuk menggunakan hasil penelitian.

e. Sumber kelima

Apabila tidak menemukan acuan yang tertulis dan mantap. Dapat meminta bantuan pertimbangan kepada orang yang dipadang mempunyai kelebihan dalam bidang yang sedang dievaluasi.

f. Sumber keenam

Kriteria atau tolok ukur yang tersusun merupakan hasil kesepakatan kelompok dengan kata lain dapat menentukan kriteria secara bersama dengan anggota tim atau beberapa orang yang mempunyai wawasan tentang program yang akan dievaluasi.

g. Sumber ketujuh

Dalam keadaan yang sangat terpaksa karena tidak adanya acuan maka kriteria atau tolok ukur hanya mengandalkan akal atau nalar peneliti sebagai dasar untuk menyusun kriteria yang akan digunakan.<sup>27</sup>

Secara garis besar ada 2 macam kriteria dalam evaluasi program, yaitu kriteria kuantitatif (dibuat berdasarkan perhitungan angka-angka) dan kriteria kualitatif (dibuat tidak menggunakan angka-angka, hal-hal yang dipertimbangkan adalah indikator, kriteria ini disebut juga dengan kriteria komponen).<sup>28</sup>

1) Kriteria kuantitatif dibagi dua, yaitu:

(a) Kriteria kuantitatif tanpa pertimbangan

Kriteria tanpa pertimbangan, yaitu kriteria yang disusun hanya dengan

---

<sup>27</sup>*Ibid*, h. 33.

<sup>28</sup>Rusydi Ananda, Tien Rafida, *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 20

memperhatikan rentangan bilangan tanpa mempertimbangkan apa-apa, dilakukan dengan membagi rentangan bilangan. Misalnya, kondisi maksimal yang diharapkan untuk pencapaian sebuah program diperhitungkan 100%. Jika peneliti menggunakan lima kategori nilai maka antara 1% sampai 100% dibagi rata sehingga menghasilkan kategori sebagai berikut:

- (1) Nilai 5 (Baik sekali), jika mencapai 81% – 100%
- (2) Nilai 4 (Baik), jika mencapai 61% – 80 %
- (3) Nilai 3 (Cukup), jika mencapai 41% – 60%
- (4) Nilai 2 (kurang), jika mencapai 21% – 40%
- (5) Nilai 1 (kurang sekali), jika mencapai < 21%

(b) Kriteria kuantitatif dengan pertimbangan

Kriteria dengan pertimbangan, yaitu kriteria ini menentukan nilai pencapaian sebuah program mengacu pada peraturan akademik berdasarkan besarnya persentase pencapaian tujuan program, contohnya:

- (1) Nilai A : rentangan 80% – 100%
- (2) Nilai B : rentangan 66% – 79%
- (3) Nilai C : rentangan 56% – 65%
- (4) Nilai D : rentangan 40% 55%
- (5) Nilai E : kurang dari 40%

2) Kriteria kualitatif, dibagi 2 yaitu:

(a) Kriteria kualitatif tanpa pertimbangan

Kriteria tanpa pertimbangan, yaitu kriteria yang dibuat dengan menghitung banyaknya indikator dalam komponen, yang dapat memenuhi syarat.



(b) Kriteria kualitatif dengan pertimbangan

Kriteria dengan pertimbangan, yaitu kriteria yang disusun dengan cara mengurutkan indikator atau dengan menggunakan pembobotan.

(1) Kriteria kualitatif dengan pertimbangan mengurutkan indikator

Jika peneliti menggunakan kriteria kualitatif dengan pertimbangan mengurutkan indikator dengan urutan prioritas maka dihasilkan kriteria kualitatif dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Nilai 5, jika memenuhi semua indikator
- b. Nilai 4, jika memenuhi (b), (c) dan (d) atau (a)
- c. Nilai 3, jika memenuhi salah satu dari (b) atau (c) saja, dan salah satu dari (d) atau (a)
- d. Nilai 2, jika memenuhi salah satu dari empat indikator
- e. Nilai 1, jika tidak ada satu pun indikator yang memenuhi.

(2) Kriteria kualitatif dengan pertimbangan pembobotan

Dalam menentukan kriteria kualitatif dengan pertimbangan indikator, nilai dari tiap-tiap indikator tidaklah sama, begitu pula letak, kedudukan, dan pemenuhan persyaratannya dibedakan dengan menentukan urutan, dalam pertimbangan pembobotan indikator-indikator yang ada diberi nilai dengan bobot berbeda. Penentuan peranan sub indikator dalam mendukung nilai indikator harus disertai dengan alasan-alasan yang tepat.

Cara memperoleh nilai akhir indikator adalah:

- a. Mengalikan nilai masing-masing sub indikator dengan bobotnya
- b. Membagi jumlah nilai sub indikator dengan jumlah bobot

c. Nilai indikator =  $\frac{\text{jumlah bobot sub indikator} \times \text{nilai sub indikator}}{\text{Jumlah bobot}}$

d. Nilai komponen =  $\frac{\text{jumlah bobot indikator} \times \text{nilai indikator}}{\text{Jumlah bobot}}$

## 2. *Fun Cooking*

### a. Pengertian *Fun Cooking*

Istilah *fun cooking* diambil dari bahasa Inggris, yaitu *fun* yang artinya kesenangan, kegembiraan, atau bersifat senang dan *cooking* artinya kata kerja untuk memasak. Sedangkan menurut kamus lengkap bahasa Indonesia mengartikan memasak yaitu kata kerja mengolah atau membuat makanan. Demikian dapat diartikan *fun cooking*, yaitu kegiatan mengolah bahan makanan menjadi makanan yang dilakukan secara menyenangkan, *fun cooking* adalah kegiatan memasak yang dilakukan dengan gembira dan senang, pada saat mengolah atau membuat bahan makanan menjadi makanan siap saji yang bisa langsung dicicipi anak.<sup>29</sup>

Menurut Rachmawati dan Kurniati dalam Neti yunita Sari, *fun cooking* merupakan salah satu strategi dalam mengembangkan kreativitas melalui hasta karya/penciptaan produk, karena melalui *fun cooking* anak akan beraktivitas membuat, menyusun, atau mengkontruksikan bahan sesuai dengan khayalan dan imajinasinya. Dalam pembuatan hasta karya setiap anak menggunakan imajinasinya untuk membentuk sesuatu dengan khayalannya. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kita memperoleh hasil yang beda antara

---

<sup>29</sup>Nova Mardian, Sri Hartati, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Fun Cooking Di Taman Kanak-Kanak*, Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education <http://ejournal.aksararentakasiar.com/index.php/jface> Penerbit Aksara Rentaka Siar (ARS) Kediri, Jawa Timur, Indonesia Volume 1, Nomor 1, Februari 2019, h. 111 (online)

satu anak dengan yang lainnya.<sup>30</sup>

Menurut Pramita (Indrawaty) *fun cooking* merupakan wahana yang tepat untuk TK/PAUD yang mampu menumbuhkan dan meningkatkan pengalaman belajar anak secara langsung. Melalui kegiatan *fun cooking* anak dapat mengembangkan kreativitasnya lewat kegiatan memasak bersama dan menciptakan sebuah karya lewat memasak sesuai dengan kegiatannya serta menyenangkan.<sup>31</sup>

Menurut Marwati dkk, memasak merupakan kegiatan mempersiapkan bahan, peralatan yang akan digunakan, proses pengolahan sampai bahan makanan siap untuk dimakan. sehingga jika dua kata tersebut digabungkan, makna yang tersirat dari kata *fun cooking* adalah kegiatan memasak yang menyenangkan. Schuett dalam Muallikhaman berpendapat, yang mengungkapkan bahwa memasak bisa menjadi aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat.<sup>32</sup>

Senada dengan hal di atas, Marwati dkk dalam Yosi dan Rohita mengatakan bahwa memasak merupakan kegiatan mempersiapkan bahan, peralatan yang digunakan, sampai proses pengolahan sampai bahan makanan siap untuk dimakan. Sehingga jika dua kata tersebut digabungkan, makna yang tersirat dari kata *fun cooking* adalah kegiatan memasak yang menyenangkan.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup>Nety Yunita Sari, *Bermain Fun Cooking Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Bakti Way Puji Kecamatan Rawajitu Utara Kabupaten Mesuji*, (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), h. 33

<sup>31</sup>*Ibid*, h. 33

<sup>32</sup>Arima Melia Sari, "Upaya Mengembangkan Kreativitas Pada Kegiatan *fun Cooking* Di Kelompok B TK PKK ARSUDISIWI, GUNUNG KELIR, PLERET, BANTUL, (Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini).h.39

<sup>33</sup>Yosi Amaros, Rohita, *Peran Kegiatan Fun cooking dalam Kemampuan Sosial Emosional dan Bahasa Anak*, *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, Vol. 4, No. 4, September 2018, h. 258 (Online)

*Fun cooking* adalah sesuatu hal yang menyenangkan sama halnya saat anak memakan makanan yang sudah jadi namun kali anak terlibat juga dalam proses pembuatan makanannya tersebut. Kebanyakan anak sangat bersemangat saat mendapat kesempatan untuk melakukan tugas-tugas yang nyata, bukan berpura-pura dalam melakukannya, tetapi benar-benar melakukan. Hal ini sesuai pendapat Schuett dalam Yosi Amarosi, yang mengungkapkan bahwa, memasak bisa menjadi aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat.<sup>34</sup>

*Fun cooking* anak usia dini adalah program kegiatan yang sesuai dengan prinsip anak yaitu belajar berpusat kepada anak yang menyenangkan. mengembangkan keterampilan mengolah bahan makanan (dengan atau tanpa memasak) serta cara pembuatannya dengan menggunakan bahan-bahan yang sesungguhnya yang hasilnya dapat dinikmati langsung oleh anak atau menggunakan imitasi dari bahan/media tersebut.<sup>35</sup> Anak-anak diberi bahan-bahan makanan yang akan diolah anak menjadi makanan yang siap saji. kemudian anak-anak akan membentuk adonan, memberi warna dan menghias sesuai dengan kreasinya. Anak berimajinasi sesuai dengan apa yang diinginkannya. Kegiatan *fun cooking* ini diharapkan dapat memberikan kesenangan pada anak dan meningkatkan kreativitas anak.

Coughlin, dalam Nurani menyebutkan bahwa *fun cooking* merupakan program kegiatan yang sangat bermanfaat bagi anak didik. Berbagai kegiatan yang dilakukan dalam *fun cooking* dapat mendukung semua aspek perkembangan pada diri anak, yaitu aspek kognitif, bahasa, motorik halus, sosio emosional, dan

---

<sup>34</sup>*Ibid*, h. 258

<sup>35</sup>Yuliani Nurani, *Sentra Fun Cooking*, (Jakarta : Tim Indocamp, 2016), h. 2

kemandirian.<sup>36</sup>

*Fun cooking* merupakan sebuah kegiatan menyenangkan yang secara langsung melibatkan anak untuk bergerak dan berkreasi dengan menggunakan jari-jari tangan mereka. *Fun cooking* merupakan kegiatan yang tepat untuk anak usia dini karena mampu menumbuhkan dan meningkatkan pengalaman belajar anak secara langsung. Pada saat yang sama aktivitas ini mampu membangun kreativitas anak, mengenalkan bahan makanan, perpaduan warna, bahkan melatih motorik halus anak melalui gerakan memotong, meremas, membentuk dan mencetak.

Aspek yang dikembangkan dalam program kegiatan *fun cooking* adalah pengembangan berbagai kecerdasan, seperti kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan *bodily kinestetik*, kecerdasan visual spasial, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan *naturalistic*, kecerdasan spiritual, dan kecerdasan musikal.<sup>37</sup>

Kegiatan yang terdapat dalam *fun cooking* di antaranya adalah menyeduh susu atau minuman lainnya, membuat es, memasak nasi, memasak sayur, membuat kue, memasak popcorn, membuat *juice*, menggoreng kerupuk, menggoreng telur ceplok, menghias kue, membuat sate buah, dan lain-lain.

#### b. Tujuan *Fun Cooking*

Menurut Inge Tumiwa-Bachrens salah satu tujuan memasak adalah untuk menyiapkan anak agar dapat hidup mandiri saat dirinya beranjak dewasa, selain itu dalam kegiatan memasak anak dapat berlatih berhitung dan membaca serta

---

<sup>36</sup>*Ibid*, h.2

<sup>37</sup>*Ibid*, h.3

dapat mengetahui berbagai jenis makanan sehat.<sup>38</sup>

Sedangkan menurut Yuliani, Kegiatan *fun cooking* memiliki banyak tujuan untuk anak. Beberapa tujuan dari kegiatan *fun cooking* adalah sebagai berikut:<sup>39</sup>

- 1) Membantu merangsang kemampuan berbahasa anak.

Melalui *fun cooking* anak dapat diajak untuk dapat lebih memahami dan menunjukkan kemampuan bahasa reseptif dan bahasa ekspresif, seperti menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih banyak, melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan, mengungkapkan keinginan dan lain-lain.

- 2) Mengajarkan anak tentang konsep matematika

Melalui *fun cooking* anak dapat mengenal perbedaan ukuran dan konsep angka serta konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang –pendek, berat-ringan, dan lain sebagainya.

- 3) Memberikan pemahaman tentang sains.

Melalui *fun cooking* anak dapat mengenal benda-benda di sekitarnya mulai dari nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan yang lainnya.

- 4) Membangun koordinasi motorik halus dan kasar anak, serta melatih koordinasi mata dan tangan anak.

Melalui *fun cooking* anak dapat dikenalkan dengan perilaku hidup sehat serta melatih keterampilan *anak* menggunakan tangan kanan dan kiri serta gerakan mata dan kaki, Contohnya pada saat anak menggunakan peralatan makan

<sup>38</sup>Inge Tumiwa, *Aku Pintar Makan Sehat*, (Jakarta : PT. Kawah Media, 2018), h. 86

<sup>39</sup>Yuliani Nurani, *Sentra Fun Cooking, Op.Cit*, h.3



saat kegiatan makan bersama.

5) Melatih kerjasama anak dengan temannya.

Melalui *fun cooking* anak diharapkan mampu untuk bekerja sama dengan temannya, seperti saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dalam kegiatan *fun cooking* dan saling berbagi.

6) Kegiatan *fun cooking* membuat anak mengerti konsep semua rasa, bau, bentuk, serta perabaan atau sentuhan.

Melalui *fun cooking* anak dapat mencicipi berbagai macam rasa, seperti manis, asin, asam, dan yang lainnya. Melalui kegiatan ini juga anak dapat mengenal aneka bau, seperti aneka bau rempah-rempah yang biasa dicampurkan pada masakan. Anak juga dapat melihat perbedaan bentuk aneka macam bahan makanan dan peralatan untuk mengolah makanan, contohnya anak dapat melihat perbedaan bentuk wortel dan sawi. Anak juga dapat membedakan tekstur aneka bahan makanan dengan menyentuh dan merabanya.

c. Manfaat *Fun Cooking*

Menurut mayeski dalam Mirawati dan Milah, *fun cooking* juga memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:<sup>40</sup>

1) Anak-anak dapat mencoba makanan baru dan sehat.

Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam pengalaman taktil, seperti dalam kegiatan *fun cooking* akan lebih terhindar dari ketakutan terhadap makanan tertentu (*food neophobia*) dan cenderung lebih mudah beradaptasi dengan beraneka ragam makanan.

---

<sup>40</sup>Mirawati, Milah Nurkamilah, Nandhini Hudha Anggarasari, *Fun Cooking: Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan: Early Childhood e-issn. 2579-7190 Vol. 2 No. 1, Mei 2018, h. 3 (online).

2) Kegiatan *fun cooking* melibatkan semua indra

Kegiatan *fun cooking* melibatkan semua indra secara aktif, misalnya ketika menguleni, menuangkan, mencium, memotong, dan merasakan makanan yang mereka nikmati, anak dapat belajar mengenai suatu konsep tanpa menyadarinya.

3) Kegiatan *fun cooking* dapat memperkuat "rasa keberhasilan," rasa percaya diri, dan perasaan memberikan manfaat pada orang lain.

Saat anak berhasil membuat sebuah olahan makanan anak akan merasa bangga dan merasa dirinya mampu untuk menghasilkan sebuah karya yang dapat diberikan kepada orang lain, hal ini akan memberikan rasa percaya diri yang lebih tinggi terhadap diri anak.

4) Kegiatan mengolah bahan makanan merupakan kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik

Kegiatan mengolah bahan makanan merupakan kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik yang jauh lebih baik dibandingkan dengan bermain pasif seperti menonton, bermain games komputer dan lain sebagainya.

5) Anak-anak dapat terhindar dari jajanan yang kurang sehat

Anak-anak dapat terhindar dari jajanan yang kurang sehat karena lebih banyak diajak untuk menyiapkan makanan atau camilan yang lebih sehat.

6) Kegiatan mengolah bahan makanan dapat meningkatkan pengetahuan anak terkait nutrisi

Kegiatan mengolah bahan makanan dapat meningkatkan pengetahuan anak terkait nutrisi yang ia butuhkan untuk tubuh agar lebih sehat, merencanakan makanan dan membuat pilihan makanan yang lebih baik.

- 7) Kegiatan mengolah bahan makanan menyajikan pengalaman luar biasa bagi kemampuan matematis anak

Kegiatan mengolah bahan makanan menyajikan pengalaman luar biasa bagi kemampuan matematis anak misalnya keterampilan matematika dasar seperti menghitung, menimbang, mengukur, melacak waktu.

- 8) Kegiatan *fun cooking* juga mampu menstimulasi keterampilan sosial anak

Melalui kegiatan ini akan terlihat adanya kerja sama dan komunikasi yang dapat dilakukan anak selama kegiatan mengolah bahan makanan.

- 9) *Fun cooking* dapat membantu anak-anak dalam menerima tanggung jawab.

Melalui kegiatan ini anak dapat diberikan tanggung jawab seperti setiap anak memiliki tugas untuk menyelesaikan persiapan dan pembersihan sisa makanan.

- 10) *Fun cooking* di sekolah dapat membangun kenangan positif

Anak akan selalu mengingat bahwa dirinya pernah diajarkan tentang pentingnya makanan sehat dan akan mengingatnya di masa depan anak dan akan mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari.

- 11) Anak-anak makan lebih banyak buah dan sayuran setelah mengikuti kelas kuliner menurut beberapa penelitian.

Melalui kegiatan *fun cooking* anak dikenalkan dan di ajak untuk lebih menyukai sayur dan buah sehingga anak akan menyukai sayur dan buah untuk dikonsumsi dalam kehidupannya sehari-hari.

- 12) Kegiatan *fun cooking* juga menyediakan pengalaman konsep sains yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui kegiatan *fun cooking* anak dikenalkan dengan berbagai konsep sains, contohnya saat anak-anak diajak untuk menguleni adonan tepung anak akan melihat tepung dan air yang dicampurkan dapat berubah menjadi adonan padat yang dibentuk.

Sedangkan Menurut Sujiono dalam Desri Yanti, manfaat memasak atau *fun cooking* untuk anak usia dini antara lain:<sup>41</sup>

- 1) Dengan *fun cooking* anak bisa belajar keterampilan dan konsep matematika.
- 2) Dengan *fun cooking*, anak bisa mengukur secangkir terigu dalam mengikuti perintah resep sampai akhir pembuatan kue.
- 3) Selain itu anak-anak mulai membaca simbol yang ada pada resep misalnya:  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{4}$ , dan lain sebagainya, anak juga mampu memecahkan masalah yang mereka temukan. Contohnya: 4 setengah cangkir sam dengan 2 gelas.
- 4) Anak mulai memperoleh satu konsep tentang temperatur (suhu) ketika mereka mengukur suhu oven pada 200°C dan konsep tentang waktu pada saat menunggu selama 15 menit untuk memanggang kue.

Hal senada juga diungkapkan oleh Negrin dalam Shopiana banyak manfaat yang di peroleh dari kegiatan *fun cooking* antara lain:

- 1) *Fun cooking* mengembangkan indera yang ada pada anak
- 2) Anak akan lebih menyenangi makan makanan yang dibuatnya sendiri

---

<sup>41</sup>Desri Yanti, *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Kegiatan Fun Cooking* (Penelitian Tindakan pada Anak Kelompok B2 di TK Negeri Pembina Pandeglang), Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (Jppaud Fkip Untirta) Volume 3 Nomor 1, Mei 2016, h. 11

- 3) Mengajarkan tentang makanan yang bernutrisi baik untuk kesehatan
- 4) Mengajarkan tentang bagaimana caranya mengolah bahan makanan
- 5) Belajar mengenai pentingnya keterampilan hidup
- 6) Meningkatkan percaya diri; dan
- 7) Mengajarkan tanggung jawab.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa banyak sekali manfaat yang didapat anak ketika melakukan kegiatan *fun cooking* yaitu anak bisa banyak belajar tentang konsep matematika, anak dapat menimbang atau mengukur takaran, dapat mengembangkan indera anak, dapat meningkatkan percaya diri, dapat mengajarkan tanggung jawab, dan *fun cooking* juga dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, serta mendapatkan berbagai macam keterampilan yang akan sangat berguna bagi hidupnya di masa yang akan datang.

#### d. Langkah-langkah *Fun Cooking*

Adapun langkah-langkah dalam kegiatan *Fun Cooking* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengumpulkan anak-anak didik untuk diberikan pengarahan, penjelasan dan aturan dalam kegiatan *Fun Cooking*.
- 2) Memeriksa dan menghitung jumlah anak-anak yang hadir, sebagai dasar untuk pembagian kelompok.
- 3) Guru memotivasi dan memberikan contoh kegiatan yang akan dilakukan.

- 4) Guru memberikan kesempatan kepada anak bereksperimen dan berkreasi langsung dengan bahan yang telah disiapkan.
- 5) Selama kegiatan berlangsung, guru mengawasi anak yang sedang bekerja sambil memotivasi mereka.
- 6) Setelah selesai, anak-anak harus merapikan dan membersihkan tempat kegiatan serta mengembalikan alat-alat atau benda kembali pada tempatnya semula.
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menampilkan hasil karyanya kepada teman-temannya dan menceritakan hasil karyanya.

Kemudian Menurut Appleton and Mc Crea dalam Yosi dan Rohita, terdapat lima tahap dalam kegiatan *fun cooking* yaitu : mengumpulkan informasi, menentukan tujuan, mengidentifikasi segala hambatan dan kemungkinan, membuat perencanaan, dan refleksi atas kegiatan yang terjadi.<sup>42</sup>

Sedangkan menurut Inge Tumiwa-Bachrens, Kegiatan *fun cooking* dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:<sup>43</sup>

#### 1) Persiapan

- a) Pada tahap persiapan anak bersama dengan guru dapat menentukan jenis makanan apa yang akan dimasak,
- b) lalu dengan dibantu guru anak mulai membaca resep dari awal sampai akhir.
- c) Setelah itu dengan dibantu oleh guru mencatat semua bahan yang diperlukan kemudian membeli bahan-bahan tersebut.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup>*Ibid*, h. 258

<sup>43</sup>Inge Tumiwa-Bachrens, *Op. Cit*, h. 87



## 2) Pelaksanaan

- a) Pada tahap pelaksanaan hal pertama yang harus dilakukan adalah mencuci tangan agar anak terbiasa untuk menjaga kebersihan tangan sebelum memulai kegiatannya.
- b) Anak dibantu oleh guru akan mulai membersihkan aneka jenis bahan makanan yang telah ditentukan sesuai dengan resep masakan yang akan dibuat.<sup>45</sup>
- c) Lalu dengan dibantu oleh guru anak akan mulai melakukan proses membuat makanan dengan mengikuti instruksi yang tertera di resep. Pada tahap ini guru dapat menerapkan metode demonstrasi yaitu dengan memperagakan terlebih dahulu cara mengolah bahan makanan tersebut baru kemudian membantu anak-anak untuk melakukan apa yang sudah dicontohkan oleh gurunya. Dalam kegiatan pelaksanaan guru harus benar-benar melakukan pengawasan terhadap keselamatan anak, mengingat dalam proses *fun cooking* ini alat serta bahan yang digunakan adalah alat dan bahan yang sebenarnya, seperti kompor, pisau dan peralatan dapur yang terhubung ke saluran listrik seperti blender.

## 3) Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian anak dapat menghias, menyajikan dan mempresentasikan hasil karyanya yang telah ia buat dalam pelaksanaan kegiatan *fun cooking*.

---

<sup>44</sup>*Ibid*, h. 87

<sup>45</sup>Anabel Karmel, *Buku Masak Ibu dan Aku*, (Jakarta : Esensi, 2009), h. 7

## B. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Kasrani yang berjudul *Evaluasi Program Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)* penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pemenuhan standar penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini di Kecamatan Tanjung Harapan Kabupaten Paser Kalimantan Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui (1) wawancara mendalam, (2) observasi, dan (3) dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode CIPP yaitu terdiri dari komponen konteks (Context), masukan (Input), proses (Process), dan hasil (Product). Yang membedakan dengan penelitian ini adalah program yang dievaluasi, dalam penelitian kasrani mengevaluasi program pendidikan PAUD secara keseluruhan sedangkan penelitian ini hanya mengevaluasi salah satu program pembelajaran yang ada di PAUD, kedua penelitian ini sama – sama menggunakan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) dalam mengevaluasi programnya.<sup>46</sup>
2. Neti Sutriyani yang berjudul “*Bermain fun cooking* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Bakti Way Puji Kecamatan Rawajitu Utara Kabupaten Mesuji”. Penelitian ini bertujuan Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain *fun cooking* di Tk Bina

---

<sup>46</sup>Kasrani, *Evaluasi Program Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)*, Jurnal Manajemen Pendidikan, Volume 25, Nomor 2 September 2016, h. 233 (online)

Bhakti Way Puji. Kreativitas. Jenis penelitian ini Adalah penelitian tindakan kelas. Alat pengumpulan data terdiri dari observasi, Wawancara, dan dokumtasi. Analisis data penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam rangkaian langkah Dengan berbagai siklus, diamana didalam satu siklus terdiri empat tahapan yaitu, Perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Kedua penelitian ini sama membahas tentang *fun cooking*. Penelitian Neti merupakan penelitian tindakan sedangkan penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif.<sup>47</sup>



---

<sup>47</sup> Neti Yunita Sari, Op. Cit. h. ii

## DAFTAR PUSTAKA

- Aan Prabowo dan Heriyanto, *Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) Oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang*, Jurnal Perpustakaan Volume 2, Nomor 2, Tahun 2013, (Online dari <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jip> )
- Ali Rosidi, 2012, *Peran Pendidikan dan Pekerjaan Ibu Dalam Konsumsi Sayur Anak Prasekolah*, Jurnal Gizi Universitas Muhammadiyah Semarang (Online dari <http://jurnal.unimus.ac.id>.)
- Anabel Karmel, 2009, *Buku Masak Ibu dan Aku*, (Jakarta : Esensi)
- Anggio Linnando, 2016, *Evaluasi program pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama negeri kabupaten solok*, diakses dari <http://ppjp.unlam.ac.id/pdf> , h.37 (Online) John M. Echols, *Kamus Inggris – Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama)
- Arima Melia Sari, "Upaya Mengembangkan Kreativitas Pada Kegiatan Fun Cooking Di Kelompok B TK PKK ARSUDISIWI, GUNUNG KELIR, PLERET, BANTUL, (Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini) (Online)
- Desri Yanti, *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Kegiatan Fun Cooking (Penelitian Tindakan pada Anak Kelompok B2 di TK Negeri Pembina Pandeglang)*, Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (Jppaud Fkip Untirta) Volume 3 Nomor 1, Mei 2016 (Online)
- Eko Putro Widoyoko, 2017, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (EP Widoyoko-2009-academia.edu), (Online)
- Endah Dwi Pratiwi, *Evaluasi Pelaksanaan Program Parenting di Kelompok Bermain (KB) Prima Sanggar, Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Bantul*, diakses dari jurnal student UNY pada tanggal 8 Juli 2019 pukul 05 : 55 (Online)
- Inge Tumiwa, 2018, *Aku Pintar Makan Sehat*, (Jakarta : PT. Kawah Media)
- Inggit Dwi Lestari, 2012, *Upaya Pembiasaan Mengonsumsi Makanan Sehat Melalui Variasi Kudapan Sehat Pada Anak Kelas di Play Group Milas*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta)
- John M. Echols, 2016, *Kamus Inggris – Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama)

Latief Awaluddin, 2016, *Ummul Mukminin (Edisi Tajwid) Al-Quran dan Terjemahan untuk wanita*, (Jakarta : Penerbit WALI)

Mirawati, Milah Nurkamilah, Nandhini Hudha Anggarasari, *Fun Cooking: Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan : Early Childhood e-issn. 2579-7190 Vol. 2 No. 1, Mei 2018 (Online)

Nety Yunita Sari, 2018, *Bermain Fun Cooking Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Bakti Way Puji Kecamatan Rawajitu Utara Kabupaten Mesuji*, (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung) (Online)

Nova Mardian, Sri Hartati, 2019, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Fun Cooking Di Taman Kanak-Kanak*, Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education <http://ejournal.aksararentakasiar.com/index.php/jface> Penerbit Aksara Rentaka Siar (ARS) Kediri, Jawa Timur, Indonesia Volume 1, Nomor 1, Februari (Online)

Nurahyuningsih, *Evaluasi Pelaksanaan Program*, diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/pdf>, (Online)

Rati Fadliyati, 2015, *Penggunaan Media S2DLS (Sony Sugema Digital Learning System) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada SMA Alfa Century Bandung* (Universitas Bandung, [Repository.upi.edu](http://Repository.upi.edu), [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)) (Online)

Rika Sa'diyah, 2017, *Pentingnya Melatih Kemandirian Anak*, Diakses dari Jurnal Kordinat Vol. xvi No. 1 (Online)

Sovia Mas Ayu, 2017, *Evaluasi Program Praktek Pengamalan Ibada di Sekolah Ar-Raudah Bandar Lampung*, diakses dari Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 8 No. 1 (online)

Sri Saparahyuningsih, 2016, *Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Melalui Bermain Simbolik*, diakses dari Jurnal Ilmiah Potensia Vol. 1(1)(Online)

Sri Wahyuni, dkk, 2018, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Cooking Class Anak Usia 5-6 Tahun di TK Melati Pekanbaru*, PAUD Lectura : diakses dari Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 2, No. 1, Oktober (Online)

Sugiyono, 2018, *Metode Penelitian Evaluasi (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi)*, (Bandung : Alfabeta)

Suharsimi Arikunto dan Cepi Safaruddin, 2014, *Evaluasi Program Pendidikan : Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara)

Sukardi, 2017, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta, Bumi Aksara)

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Yosi Amaros, Rohita, 2018, Peran Kegiatan Fun cooking dalam Kemampuan *Sosial Emosional dan Bahasa Anak*, *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, Vol. 4, No. 4, *September 2018*, h. 258 (Online)

